## バンダイナムコゲームス公式サイト

http://www.bandainamcogames.co.jp/

## バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様
操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒140-8590東京都品川区東品川4-5-15[電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00(土・日・祝日を除く)]

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。●電話受付時間外の電話は、おさけください。●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。●ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

## コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。

年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております(「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。

—— 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

・**年齢区分マーク**:審査結果に基づき、年齢区分を右の5区分で表示しています。商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。

CERO A 全年齢対象 / CERO B 12才以上対象 / CERO C 15才以上対象 / CERO D 17才以上対象 / CERO Z 18才以上のみ対象

・**コンテンツアイコン**:以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。「A」区分以外は必ず商品パッケージの裏面に表示されています。

言葉・その他 / 麻薬 / 犯罪 / ギャンブル / 飲酒・喫煙 / 恐怖 / 暴力 / セクシャル / 恋愛

※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面にて確認ください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。 http://www.cero.gr.jp/ (e-mail) info@cero.gr.jp

## アンケートご協力のお願い

商品開発の参考にさせていただく為、アンケートにご協力をお願いします。

※ご回答いただくには無料の会員登録が必要です。
※アンケートは予告なく終了する場合がございます。ご了承ください。
※回答方法やプレゼントの詳細はアンケートページをご確認ください。

アクセスキー:ERT5YHJ4

▼ **アンケートはこちらから** ※URLは携帯電話、PCともに共通です。
http://www.bandainamcogames.co.jp/cs_support/enq/



Produced by
株式会社バンダイナムコ ゲームス



ULJS 00553



# SUMMON NIGHT 5
サモンナイト

## 解説書

BANPRESTO

このソフトウェアの解説書およびPSP® (PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。
小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

## 健康のためのご注意

### ⚠警告

**光の刺激によって引き起こされる発作について**

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

### ⚠注意

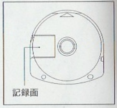
**こんなときはすぐにプレイを中止する**

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

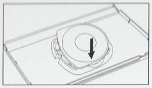
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

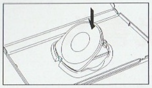
### 使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部(UMD®の記録面:図参照)にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。




### UMD®の取り出し/収納方法





UMD®を取り出し/収納するときは、指などを挟まないよう充分注意してください。



ULJS 00553

### ごあいさつ

このたびは、株式会社バンダイナムコゲームスのPSP® (PlayStation®Portable)専用ソフト『サモンナイト5』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「解説書」をよくお読みいただき、正しいご使用方法でお遊びください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

## CONTENTS



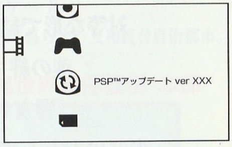
## PSP® (PlayStation®Portable)のアップデートについて

**株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ**

この"UMD"には、PSP® (PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

**PSP®のアップデートを実行する**

"UMD"をPSP®本体にセットすると、XMB™(クロスメディアバー)の[ゲーム]に、アップデートデータが右のようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。




■**アップデートを始める前に、次のことをしてください。**
・バッテリーが充電されていることを確かめる。
・ACアダプターをつなぐ。

■**アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。**
アップデートが中断されると、故障の原因となります。

**アップデートが成功したことを確かめるには**

XMB™の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア]にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

**株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター**
**http://www.jp.playstation.com/support/**
**TEL 0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-6733-0800) 受付時間10:00〜18:00**

# ワールドガイダンス

## イントロダクション

『異世界・リィンバウム』――――
そこは、さまざまな魂が出会う場所。
分たれし4つの異界をつなぐ楔であり、
悠久なる楽園の礎となるべき世界。

界と界が相討つ哀しき戦いを経て、
生きとし生ける者たちは
『界の意思（エルゴ）』の庇護を
離れるという道を選んだ。
『響融化（アストレイズ）』によって結界という壁が
取り払われ、交じり合ってゆく世界で
彼らは、ぎこちないながらも
共存共栄の道を歩みはじめる。

古き召喚術の理（ことわり）は失われ、
対等な形で結ばれる新たなる『誓約』。
魂の絆で結ばれた者たちは
『響友（クロス）』と呼ばれ、
生涯の友として苦楽をともに生きてゆく。

世界の架け橋となる彼らを見守り、
また異界間の諍いを調停する者たち。
それが、『異界調停機構（ユクロス）』に属する、
新たなる『召喚師』である。

## 世界設定

### 「異世界・リィンバウム」と4つの「異界」

科学が招いた争いによって荒廃した、鋼と荒野の世界「機界・ロレイラル」
人と妖怪が互いの領分を守って暮らす群雄割拠の世界「鬼妖界・シルターン」
不確かにうつろう領域で、天使と悪魔が対立を続ける世界「霊界・サプレス」
厳しく豊かな大自然の中で、力強く生命が息づく世界「幻獣界・メイトルパ」
「異世界・リィンバウム」はこれら4つの異界と部分的に接合した状態に
なっており、各異界との交流を行うなかで共存共栄の道を模索している。

### 「響友（クロス）」

響き合う（「響命」という）魂と魂を結ぶ神秘の儀式「誓約」を
交わした者同士を指して「響友（クロス）」と呼ぶ。

### 「召喚術」

「誓約」を交わした「響友（クロス）」同士が力をあわせることで
発揮されるさまざまな現象、これを総称して「響命召喚術（響命術）」と呼ぶ。
対象の同意を得ることなく強制的に支配する、かつての
「古き誓約」を用いた召喚術は「服従召喚」と呼ばれており、
響融化以後使用不可能となった。

### 「召喚師」

「異世界調停機構（ユクロス）」に正式に認可された「響命召喚術（響命術）」
の使い手たちを「召喚師」と呼ぶ。

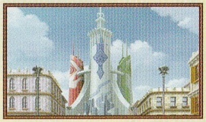
### 「界境都市・セイヴァール」

さまざまな世界の住人たちが共に手を取り合って暮らす、友和統合自治都市。

★界境都市・セイヴァール



★異世界調停機構・本部



★自宅とカフェ&バー



★セイヴァール響界学園



# キャラクター

## 主人公



### フォルス　　アルカ

「界境都市・セイヴァール」にある、召喚師たちの総本山「異世界調停機構」に所属する若き「召喚師」。マイペースでお調子者だが、助けを求められたら放っておけない性格。ここ一番で本領を発揮する熱いハートを持っており、仲間からの信頼は厚い。響友（クロス）とは兄弟・姉妹として育った仲で、学生時代から、バイト先のオーナーに部屋を借りて二人暮らしを続けている。

## 主人公の響友（クロス）

### ダイス

知性的で、しっかり者な弟。衝動的に行動してしまうことの多い主人公の良いサポート役となっている。



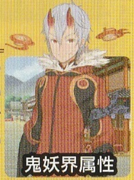

### スピネル

引っ込み思案で恥ずかしがり屋な妹。主人公のこととなると強情になったりする、ちょっとヤキモチやきな一面を持つ。




### カゲロウ

直情的なところがあるがとても素直な弟。いつも主人公の後ろを追いかけて、一緒にいたいと思っている。




### ペリエ

甘えん坊で、いつも主人公にくっついている妹。口べたで言葉は少ないが、身振り、手振りの愛情表現はわかりやすい。




## 警察騎士

### アベルト

セイヴァールの治安を守る警察騎士団の一員で、いつも街中のパトロールと、さまざまなトラブルの対処にあたっている。



### イェンファ

警察騎士団本部に所属する特務部隊の一員で、いわば警察騎士団のエリート。



## 異世界調停機構の召喚師

### カリス

感情表現がストレートで、曲がったことが嫌いなわかりやすい性格。響友は機界ロレイラルの騎兵「メテオラ」。



### ソウケン

妖の血を受け継いだ半妖の青年。響友はその祖である鬼妖界シルターンの狐の大妖「カズラマル」。



### シーダ

主人公たちのまとめ役的な存在で、面倒見の良いアネゴ。響友は霊界サプレスの悪魔「フローテ」。



## 後輩

### ルエリィ

「セイヴァール響界学園」の学生で、卒業生である主人公をセンパイと呼び慕っている。ナギミヤ市民の末裔でもある。



## 鍛冶師

### トルク

若くして数多くの優れた武器を作り上げてきた天才鍛冶師。響友は幻獣界メイトルパの炎トカゲ「アンヴィル」。



# スタートメニュー

## 操作方法 PSP® (PlayStation®Portable)

### 各部の名称

※ワイヤレスLANスイッチの位置は PSP®本体の型番によって異なります。
※画像は PSP-3000 です。




### 操作方法

| | |
|---|---|
| 方向キー | カーソル移動 |
| アナログパッド | カーソル移動 / マップの拡大・縮小(バトルパート) |
| ○ボタン | 決定 / メッセージを送る / コマンドメニュー・システムメニュー表示(バトルパート) / 召喚魔法や技のアニメーションスキップ(バトルパート) |
| ✕ボタン | キャンセル / 召喚魔法や技のアニメーションスキップ(バトルパート) |
| △ボタン | メッセージウィンドウの非表示 / カーソルがユニットにない時、ユニット一覧表示(バトルパート)/ カーソルがユニットにある時、状態の表示(バトルパート) |
| □ボタン | バックログ表示 / カーソルがユニットにあるとき、ユニットの向き変更(バトルパート) / カーソルがユニットにないとき、戦況の確認(バトルパート) |
| L ボタン/ R ボタン | ページの切り替え / マップの回転 (バトルパート) |
| SELECT ボタン | システムメニュー表示(バトルパート) |
| START ボタン | ターンの終了(バトルパート) |
| L ボタン+ R ボタン +STARTボタン +SELECTボタン | ソフトリセット |
| R ボタン+✕ボタン | メッセージの高速スキップ |
| R ボタン +STARTボタン | メッセージの自動送り |

## ゲームの始め方




PSP® 本体に『サモンナイト5』の"UMD"を正しくセットし、電源を入れてください。オープニングムービーに続き、タイトルメニューが表示されます。

**NEW GAME**:ゲームを最初から始めます。
**CONTINUE**:中断セーブデータをロードしてバトルを再開します。
**LOAD**:セーブデータをロードしてゲームを再開します。
**OPTION**:ゲームシステムの設定を変更できます。
**GALLERY**:ゲーム中に集めたギャラリーを鑑賞できます。
**INSTALL**:UMD® のゲームデータの一部を"メモリースティック PRO デュオ"にインストールすることで、データの読み込み速度を上げることができます。

### 最初からプレイする




タイトルメニューから「NEW GAME」を決定すると、ゲーム難易度の設定画面になります。「NORMAL(普通)」または「EASY(易しい)」を選択してください。
難易度によるストーリー進行や入手アイテム、キャラクターの成長などの違いはありません。




難易度を決定すると、主人公キャラクターの選択画面になります。L ボタン/ R ボタンで「フォルス」または「アルカ」を選択し、○ ボタンで決定します。確認画面で「はい」を選択すると、ゲームがスタートします。

### 響友(クロス)の選択

主人公のパートナーである「響友(クロス)」は、物語冒頭の選択肢により、4人の中から1人決定されます。

★ かっこいいマフラー → ダイスに決定
★ かっこいいバンダナ → カゲロウに決定
★ かわいい花かざり → スピネルに決定
★ かわいいハンカチ → ペリエに決定

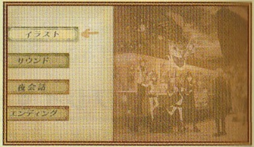
## OPTION



ゲームシステムの設定が行えます。設定メニューを選択し、◉ボタンを押すと、設定が行えるようになります。方向キーで設定を行い、再度◉ボタンを押すと、変更が決定されます。

**BGMボリューム**：BGMのボリュームを変更します。
**イベント音声**：イベント音声のON／OFFを切り替えることができます。
**カーソル移動方向**：戦闘カーソルの移動方向を変更します。
**L/Rボタン機能**：戦闘中のLボタン／Rボタンの操作方法を「マップ回転」または「ユニット送り」に設定できます。
**インストール**：インストールデータのON／OFFを切り替えることができます。

## GALLERY

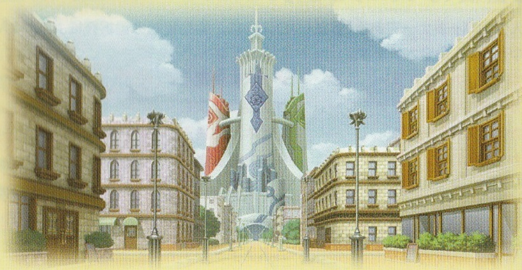


ゲーム中に集めたギャラリーアイテムを鑑賞できます。

**イラスト**：世界観の設定などを閲覧できます。
**サウンド**：ゲーム中のBGMを聞くことができます。
**夜会話**：ゲーム中に行った夜会話を再生できます。
**エンディング**：クリアしたエンディングの画面やイベントを再生できます。

## INSTALL

ゲームデータのインストールには370MB以上の空きが"メモリースティック PRO デュオ"に必要です。
インストール中は電源を落としたり、"メモリースティック PRO デュオ"を抜いたりしないでください。インストール中に⊗ボタンを押すとインストールを中止できます。インストールデータの使用は、OPTIONの「インストール」で「ON／OFF」を設定できます。OFFにするとインストールデータが有効にならず、読み込み速度が上がりません。ご注意ください。



# セーブとロード

## セーブ



セーブは主人公宅の自室（システム）、バトルパートの出撃準備、各話の区切りで行えます。セーブには"メモリースティック デュオ"または"メモリースティック PRO デュオ"（以下"メモリースティック"）に768KB以上の空き容量が必要です。新しくセーブデータを作る場合は「新しいセーブデータ」を選択し、◉ボタンで決定してください。すでにセーブされたデータを選ぶと上書きされます。セーブは最大50個まで可能です。

## ロード



ロードはタイトルメニューの「LOAD」、主人公宅の自室（システム）、バトルパートの出撃準備で行えます。ロードするデータを選び、◉ボタンで決定します。つづいて⊗ボタンで「戻る」と、そのデータがセーブされた場所からゲームが再開されます。

## 中断セーブ



バトルパートの中断は、戦闘システムコマンド「中断セーブ」で行います。◉ボタンを押すと、その時点のバトルの状況がセーブされます。⊗ボタンで戻る際に表示される、確認ウィンドウで「はい」を選択すると、バトルパートを中断し、タイトルメニューに戻ります。「いいえ」を選択すると、それまでの戦闘へ戻ります。「中断セーブ」のロードは、タイトルメニューの「CONTINUE」とシステムコマンド「ロード」から行えます。中断セーブは1つのみです。新たな中断セーブは上書きになります。

# 周回ボーナス

本編を1度クリアすると、周回ボーナスとして、クリアデータが作成されます。再度NEW GAMEからプレイすると、周回プレイ時にクリアデータを使用して前回のプレイで取得した物を一部引き継いでプレイすることができます。

### 「サモンナイト3／4」PSP®プレイ特典

「サモンナイト3」PSP®や「サモンナイト4」PSP®のセーブデータがある状態でNEW GAMEから始めると、それぞれのタイトルに対応した「パーティ能力」を特典として取得できます。

## ゲームの流れ

ゲームは「アドベンチャーパート」と「バトルパート」を繰り返しながら進みます。物語は 1 話区切りで、各話の終わりには「夜会話」が発生します。

### アドベンチャーパート

マップを移動し、キャラクターと出会い、物語を進めて行くパートです。ショップでの買い物やミニゲーム、武器や響命石の強化も行えます。




### バトルパート

敵対する相手と戦うパートです。勝利条件を満たすと戦闘終了です。敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーになります。



### 夜会話

特定のイベントをクリアすると、仲間になっているキャラクターから一人を選んで会話できる「夜会話」が始まります。選んだキャラクターの好感度がアップします。




次の話へ



# アドベンチャーパート

## 会話

アドベンチャーパートは、会話により物語が進行します。会話画面では、◎ボタンまたは⊗ボタンでメッセージ送ることができます。メッセージは、R ボタン+⊗ボタンで高速スキップ、R ボタン+START ボタンで自動送りできます。

❶ **会話中のキャラクター名です。**
❷ **会話のメッセージです。**




### 通常会話

ワールドマップのポイントに移動し、会話するキャラクターを選択すると、そのキャラクターとの会話が始まります。

会話には物語の進行で選択肢が表示されることがあります。選択肢は方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定します。選んだ選択肢によっては物語が変化することがあります。



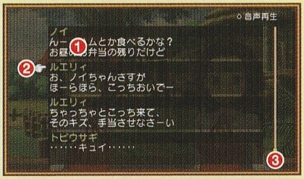

### 夜会話




各話の終わりで自動的に発生する会話です。方向キーの左右で相手を 1 人選び会話します。会話終了後に表示される記録確認のウィンドウで「はい」を決定すると、ギャラリーの「夜会話」に、選択したキャラクターの会話シーンが追加されます。

### バックログ

❶ **メッセージログです。**
❷ **カーソルです。**
❸ **スクロールバーです。**




□ボタンでバックログを表示し、それまでの会話を確認できます。
メッセージログをカーソルで選択し、◎ボタンを押すと音声再生ができます。

# ワールドマップ

アドベンチャーパートは、ワールドマップのポイントを移動し、キャラクターとの会話やマップ内の施設を利用しながら進行します。

❶ 主人公です。
❷ 移動できるポイントです。
❸ ポイントの内容を表示するプレートです。
❹ 主人公のいるポイントの名称です。




## ポイントの移動

方向キーまたはアナログパッドで主人公を行きたいポイントに移動させ、◎ボタンで決定します。主人公は L ボタン／ R ボタンでポイント間をジャンプすることもできます。また、◎ボタンで赤いポイントまたは SYSTEM のポイントへ移動できます。

## ワールドマップの種類

**セイヴァールの街・中心部**

物語の舞台となるセイヴァールの街の中心部のマップです。



**セイヴァール周辺**

セイヴァール周辺一帯のマップです。各異界の特区となっている区画や港、遺跡などがあります。



## ポイントの種類

マップ上のポイントは物語の進行により、その時点で移動可能な場所を色で表示します。

| | | |
|---|---|---|
| | 黄ポイント | その時点で移動できるポイントです。 |
| | 緑ポイント | 街の人々との会話が発生するポイントです。 |
| | 赤ポイント | 他のマップにつながるポイントです。 |
| | グレーポイント | すでに物語の進行に必要な会話を終了したポイントがグレーに変わります。グレーになったポイントには、入れなくなります。 |



## プレートの種類

| | | |
|---|---|---|
| SYSTEM &SHOP | SYSTEM & SHOP | 主人公の「自室」と、アイテムの購入や売却、レベルドレインなどが行える「大家さんの店」が使用可能なとき表示されます。 |
| BLACKSMITH | BLACK SMITH | 武器や響命石を強化できる「鍛冶工房」があります。 |
| FISHING | FISHING | ミニゲームの「釣り」を行えます。 |
| EUCROSS | EUCROSS | 異世界調停機構本部です。イベントバトルの再戦やミッションを行えます。 |
| EVENT | EVENT | イベントの発生するポイントに表示されます。 |
| NEW | NEW | 新しく出現したポイントに表示されます。 |

## ポイント内操作

ポイントには、会話できるキャラクターや、使用できる施設があります。

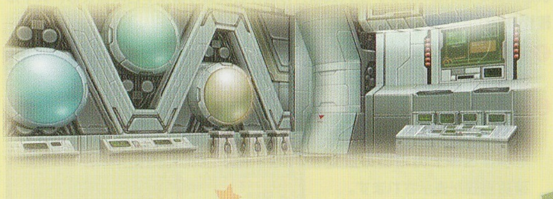



❶MENU：使用できる施設や行動のメニューです。

❷TALK：会話できるキャラクターです。新しい会話には「NEW」が表示されます。黄色がバックのキャラクターは、物語の進行に関係する通常会話です。緑がバックのキャラクターは、街の人々との会話です。

❸EVENT：イベントが発生します。黄色い EVENT はストーリーが進み、赤い EVENT は戦闘が発生することを示しています。

❹カーソル：カーソルです。



## 自室

セイヴァール中心部にある自宅（SYSTEM）では、セーブやロード、ユニットの設定が行えます。L ボタン／R ボタンで、ショップへ移動できます。




**❶ コマンドメニューです。**
**❷ 移動できるポイントです。**
**❸ 現在の所持金です。**
**❹ ブレイブバトルの適正レベルです。**

**仲間**：仲間に関する各種設定や変更が行えます。
**パーティ能力**：パーティ能力の取得と、戦闘で使用するパーティ能力の変更を行います。▶P19
**所持品**：所持品を確認できます。▶P21
**ギャラリー**：イラスト、サウンド、夜会話、エンディングを振り返ることができます。
**オプション**：ゲームの各種設定を変更できます。
**チュートリアル**：チュートリアルの確認ができます。
**EXモデル**：エクストラモデルの変更を行えます。エクストラモデルを所持していない場合は表示されません。
**セーブ**：ゲームデータのセーブを行います。▶P9
**ロード**：ゲームデータのロードを行います。▶P9

### 仲間

仲間のスキル、レベル、クラス、装備、召喚、待機型の設定や、コンディションなどの確認を行えます。




**❶ 選択中のキャラクターです。アナログパッドでアングルを変更できます。**
**❷ キャラクターのリストです。**
**❸ 選択中のキャラクターの簡易ステータスです。**

設定や確認を行うキャラクターを選択し、◉ボタンを押すと、そのキャラクターの状態画面が表示されます。主人公以外の調停召喚師の響友や召喚盟友は、スキル確認のみ行えます。




**❶ キャラクターのステータス（パラメータ）です。**▶P33
**❷ 設定や確認のメニューです。**
メニューを選択し、◉ボタンを押すと、その項目の設定・確認画面が表示されます。



## スキル

キャラクターが所持しているスキルの確認と取得・強化ができます。「スキル」とは、戦闘中に特殊な効果が得られる「特殊能力」のことです。スキルには、どのクラスでも効果が得られる「クラス共通スキル」と、特定のクラスのときのみ効果が得られる「クラス専用スキル」があります。




**❶ 新しいスキルの取得や強化を行います。**
**❷ スキルの属性とレベルです。**
機　鬼　霊　獣　無
**❸ スキルの種類です。**
**❹ スキル名です。**
**❺ 使用時の消費 MP です。**

「スキル取得」を選択すると、スキル取得画面に移ります。スキルの取得や強化（スキルレベルの成長）するには、スキルごとに決められた「経験値」が必要となります。




**❶ 現在の所持経験値です。スキルのクラス区分です。**
**❷ 選択中のスキルの効果説明です。**
**❸ スキル名とスキルレベルです。**
**❹ レベルの段階表示です。**
ユニットやクラスによって、スキルの最大レベルが異なる場合があります。ユニットやクラスによって制限がかかっているスキルのレベルに<鍵アイコン>が表示されます。制限がかかっているスキルは制限レベル分までしか効果は発揮されません。
**❺ 取得強化に必要な経験値です。**
所持経験値が足りない場合は、赤字で表示されます。「スキルマスター」になったスキルには、「MASTER」が表示されます。

方向キーの左右で、クラスごとのスキルとクラス共通スキルのページを切り替えできます。取得またはレベルを上げたいスキルを決定し、スキル取得確認ウィンドウで「はい」を選択すると、そのスキルの取得またはレベルアップが行われます。
新たに取得できるスキルは、クラスを取得することで増えていきます。



## スキルの種類

**常時発生型**

常に効果が発揮されるスキルです。

常時系　熟練度

**コマンド型**

コマンドを選択して使用するスキルです。MPの消費が必要な物もあります。

物理系　魔法系　必殺技

回復系　移動系　付加系

**特殊待機型**

基本待機型の「反撃」「防御」以外の特殊な効果を持つ待機型です。

反撃系　防御系

**パーティ能力**

コマンド系　常時系

## スキルマスター

取得したスキルのレベルを最大にすると、そのスキルを完全にマスターしたことになります。スキルによっては、最大レベルになると、効果が強化されるものもあります。



## レベル

戦闘で獲得した経験値は、戦闘に参加したキャラクターそれぞれに分配されます。個々のキャラクターが所持している経験値を消費して、レベルアップします。レベルアップは状態画面から行い、戦闘中以外ならばいつでもレベルアップすることができます。経験値が溜まっていれば、1度に複数レベルアップも可能です。「レベル」を選択し、◎ボタンを押すと簡易ステータスにレベルアップのウィンドウが表示されます。




**レベルアップのウィンドウです。**

方向キーの左右で上昇させるレベルを設定し、◎ボタンで決定すると、確認ウィンドウを表示します。「はい」を決定すると、ボーナスポイントの割り振りウィンドウが表示されます。

## ボーナスポイント




**❶ 割り振れる総ボーナスポイントです。**

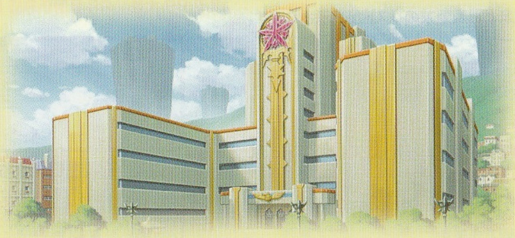
**❷ ボーナスポイントを割り振れるパラメータです。**

**❸ 現在の能力値です。**

**❹ 割り振ったボーナスポイントです。**

**❺ 割り振れるボーナスポイントの上限です。**

キャラクターは、1レベルアップごとに3ポイントのボーナスポイントを獲得します。ボーナスポイントは、パラメータに振り分け、能力値を上昇させることができます。上昇させるパラメータを選択し、方向キーの左右でボーナスポイントを割り振ります。すべてのポイントを割り振ったら、◎ボタンを押し、確認ウィンドウを表示します。「はい」を決定すると、ボーナスポイントの割り振りが完了します。なお、ボーナスポイントは、クラスごとに1レベルに振り分けできるポイントの上限が決まっています。



## クラス

キャラクターは、一定のレベルを超えたり、割り振ったボーナスポイントが一定値を超えたりすると、新たなクラスを取得します。クラスは取得するだけでは効果を得ることができません。付け替えることで初めて効果を発揮します。「クラス」を選択すると、取得したクラスのリストが表示され、付け替えを行うことができます。なお、取得できるクラスの数はユニットごとに異なります。



**❶ パラメータのバランスグラフです。**
青色：選択中のクラス　赤色：設定中のクラス
**❷ クラス変更後のステータスが表示されます。**
青文字：上昇　赤文字：低下
**❸ 所持中のクラスです。**

現在設定中のクラスは、青文字で表示されています。付け替えるクラスを選択すると、ステータスに変更後の数値が表示されます。◉ボタンを押すと、選択中のクラスに設定されます。クラスの付け替えは、戦闘中以外ならばいつでも状態画面から行うことができます。クラスを付け替えると、ユニットのパラメータとスキル構成がクラスに対応した物に変化します。

## 装備

装備中の武器やアクセサリーの確認や、装備変更を行えます。「装備」を選択すると、「装備品ウィンドウ」が表示されます。



**❶ 選択中の装備のステータスです。**
**❷ 装備中の武器です。**
**❸ 装備中のアクセサリーです。**

変更したい装備を選択し、◉ボタンを押すと変更できる装備品のリストが表示されます。リストから変更する装備品を選択し、◉ボタンで決定すると装備品が変更されます。「装備をはずす」を決定すると、装備中のアクセサリーがはずれます。グレーで表示されているアクセサリーは、他のキャラクターが装備中のアクセサリーです。

## 召喚

召喚できる響友や召喚盟友とその術を確認できます。「召喚」を選択すると、響友と召喚盟友のリストが表示されます。



カーソルでリストから響友・召喚盟友を選択し、◉ボタンを押すと、使用できる召喚魔法のリストが表示されます。



**❶ 選択中の召喚魔法の効果です。**
**❷ 召喚魔法のリストです。**
**❸ 消費 MP です。**

リストから召喚魔法を選択すると、その効果を確認できます。



## 待機型



待機型を変更できます。青文字の待機型は、現在の待機型です。カーソルで待機型を選択し、◉ボタンを押すと、待機型の変更が決定されます。ここで変更した待機型は戦闘開始時に設定された状態となります。

## コンディション

ユニットに付加されている状態変化の一覧です。戦闘中のみ、効果や状態異常が表示されます。▶P44

## パーティ能力

「パーティ能力」は、自軍全体に影響し、戦闘を有利にしたり、戦闘後の報酬にボーナスをつけたりできる特殊能力です。セットするだけで効果が得られる物と、コマンドとして使用して効果を得られる物の２種類があります。

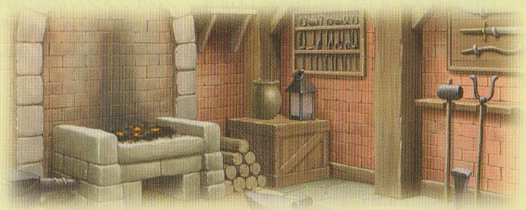
### パーティ能力のセット

パーティ能力は事前にセットしないと、戦闘中に効果を得ることができません。パーティ能力にはセットするのに必要なパーティポイント（PP）が設定されています。自軍が所持する PP 以内で自由にパーティ能力をセットすることができます。パーティポイントは「取得」からブレイブメダルと交換で増やすことができます。



「セット」を選択すると、パーティ能力のセット画面になります。

**❶ セットできるスロットです。**
**❷ 使用時の消費ブレイブポイントです。**
**❸ セットに必要なパーティポイントです。**
**❹ 現在の使用 PP ／最大 PP です。**



## パーティ能力のセット

セットするスロットを選択し、◎ボタンを押すとパーティ能力のリストが表示されます。
新たにセットする場合は、「新規セット」を選択します。すでにセットされているパーティ能力を選択した場合は入れ替えになります。



1. 選択中のパーティ能力の効果です。
2. そのパーティ能力を持つキャラクターです。
3. セット中のパーティ能力です。
4. 使用時の消費ブレイブポイントです。
5. セットに必要なパーティポイントです。

セットするパーティ能力を選択し、◎ボタンで決定すると、選択したスロットにセットされます。スキルをはずす場合は「はずす」を選択してください。
なお、キャラクターが持つパーティ能力をセットした状態で、そのキャラクターを出撃させると、パーティ能力の効果は発揮されません。控えに回すことで効果が発揮されるようになります。

## パーティ能力の取得

パーティ能力は、ブレイブメダルと交換で取得できます。「取得」を選択すると、パーティ能力の取得画面になります。



1. 選択中のパーティ能力の効果です。
2. すでに取得済みのパーティ能力に表示されます。
3. 使用時の消費ブレイブポイントです。
4. セットに必要なパーティポイントです。
5. 取得に必要なブレイブメダルです。
6. 現在の所持ブレイブメダルです。

取得したいパーティ能力を選択し、◎ボタンを押すと、確認画面が表示されます。「はい」を決定すると、取得が完了します。ブレイブメダルが足りないパーティ能力は選択できません。
なお、ブレイブメダルとの交換のほかにも、能力を持つキャラクターが自軍に参入することでも取得できます。





# 所持品

「所持品」では、現在所持しているアイテムを確認できます。L ボタン／R ボタンで「アクセサリー」「道具」を切り替えることができます。

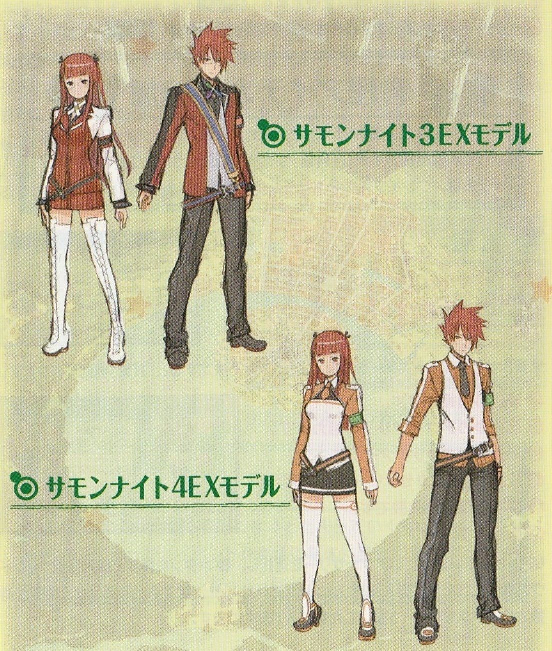


1. 現在の所持金です。
2. 選択中の所持品の説明です。
3. 所持品の種類です。
4. 所持品のリストです。

リストから所持品を選択すると、その説明が表示されます。

# EXモデル

「サモンナイト3」PSP®と「サモンナイト4」PSP®に同梱されていたプロダクトコードを使用することで、主人公の姿を変更できます。プロダクトコードを使用していない場合、EXモデルのコマンドは表示されません。



サモンナイト3EXモデル

サモンナイト4EXモデル

## 大家さんの店



アクセサリーや道具を購入／売却できる「ショップ」は「大家さんの店」にあります。また、好感度やカルマ値の確認、レベルドレインなども行えます。

### ショップ

「ショップ」を選択すると、アクセサリーと道具の購入／売却ができます。販売されるアクセサリーや道具は、物語が進むとより強力な物が揃っていきます。



**試　着**：試着しながらアクセサリーを買うことができます。
**買　う**：アクセサリー・道具を購入できます。
**売　る**：アクセサリー・道具を売却できます。
**所持品**：所持品の確認を行えます。▶P21
**仲　間**：仲間に関する各種設定や変更を行えます。▶P14

#### 料理アイテムの追加

ゲーム中に手に入る「レシピ」を大家さんに渡すと、ショップに、通常より便利な回復アイテム「料理」が販売されるようになります。料理アイテムは、ブレイブ条件のアイテム使用の個数にもカウントされます。

### 試着



❶ 現在の所持金です。
❷ 試着できるキャラクターです。

試着させたいキャラクターを選択し、◎ボタンで決定すると「試着」画面に移ります。



❶ 現在の所持金です。
❷ 選択中のアクセサリーの能力です。
❸ 選択中のキャラクターです。
❹ 試着できるアクセサリーのリストです。
❺ 未装備数／所持数です。
❻ 値段です。

リストから買い替えたいアクセサリーを選択し、◎ボタンを押すと購入確認ウィンドウが表示されます。購入確認ウィンドウで「はい」を決定すると所持金から代金が消費され、アクセサリーが購入した物に入れ替わります。



### 買う／売る



❶ 現在の所持金です。
❷ 選択中のアイテムの説明です。
❸ アイテムの種類です。
❹ 購入（売却）アイテムのリストです。
❺ 未装備数／所持数です。
❻ 値段です。

L ボタン／ R ボタンで購入（売却）するアイテムの種類を選びます。リストから買いたい（売りたい）アイテムを選択し、◎ボタンを押すと購入（売却）の確認ウィンドウが表示されます。



❶ アイテム名です。
❷ 購入（売却）数です。方向キーの上下で１個ずつ、左右で10個ずつ設定できます。
❸ 購入（売却）数の合計金額です。

方向キーで購入する数を決め、「はい」を決定すると所持金から代金が消費されアイテムが購入されます。売却の場合は、所持金に売った代金が加算されます。購入時に代金が不足しているアイテムはグレーで表示され、購入できません。なお、売却時に装備中のアクセサリーはグレーで表示され、売却できません。装備を外すことで売却できるようになります。

### 占い

現在のキャラクターの好感度やカルマ値を確認できます。




❶ キャラクターです。
❷ 好感度です。♥の数で表示されます。
3つ以上で個別エンディングをむかえることができます。
❸ 主人公のカルマ値です。
◆の数で表示されます。

主人公以外のキャラクターは好感度、主人公はカルマ値が表示されます。

#### カルマ値

自軍ユニットが戦闘不能になるとたまっていくポイントです。その量によって、イベントや物語の結末に変化が発生する場合があります。

## 人生やり直し（レベルドレイン）

「人生やり直し」では、レベルドレインを行えます。レベルドレインを行うと、レベルアップ時に割り振ってきたボーナスポイントの割り振りを再度やりなおすことができます。レベルドレインには、対価として「悪魔の秘薬」が１ユニット１回につき１つ必要です。

**❶「悪魔の秘薬」の所持数です。**
**❷レベルドレインできるキャラクターです。**




レベルを下げるユニットを選択し、◉ボタンで決定すると簡易ステータスにレベルドレインのウィンドウが表示されます。

**❶レベルドレインのウィンドウです。**



方向キーで下げるレベルを設定します。方向キーの左右で１レベル、上下で１０レベルずつ変更できます。◉ボタンを押すと、確認ウィンドウが表示されます。「はい」を決定すると、下げたレベル分の経験値の７０％が還元されます。
レベルが下がるとパラメータもレベルに合わせて下がりますが、すでに取得したスキルやスキルレベルは覚えたままとなります。

## 掘り出し物

戦闘で獲得したブレイブメダルで買い物をします。ここでしか入手できない物が販売されています。

**❶現在所持しているメダル数です。**
**❷交換に必要なメダル数です。**

ショップの「買う」と同じ操作で、必要数のブレイブメダルと交換します。







## 鍛冶工房

武器や、響友の響命石の強化を行えます。強化には、それぞれ素材とお金が必要です。

**武装鍛強**：武器を強化できます。
**響命石練磨**：響命石を強化できます。
**所持品**：所持品を確認できます。▶P21
**キャラクター**：キャラクターに関する各種設定や変更を行えます。▶P14




## 武装鍛強

「武器性能強化」「攻撃スキル取得」「アクセサリー能力付加」の３種類の強化項目があります。武器性能強化には鉱石系アイテム、攻撃スキル取得には鉱石系アイテムとサモナイト石が、アクセサリー能力付加にはアクセサリーが素材として必要です。素材は強化すると失われます。強化したいキャラクターの武器を選択し、◉ボタンで決定すると、強化画面に移ります。

**❶現在の所持金です。**
**❷強化する武器名と性能です。**
**❸アクセサリー付加による能力名です。**
**❹強化できる項目です。**
**❺強化内容の説明です。**
**❻選択項目の強化に必要な素材（必要数／所持総数）とお金です。**




強化したい項目を選択すると、強化に必要な素材とお金が表示されます。
アクセサリー能力付加を選択すると、素材にするアクセサリーのリストが表示されます。使用するアクセサリーを選択してください。

**❶選択したアクセサリーにより付加される能力です。**
**❷アクセサリーのリストです。**



## 響命石練磨

強化したいキャラクターの響命石を選択し、◎ボタンで決定すると、強化画面に移ります。





❶ **現在の所持金です。**
❷ **選択中の響命石名と性能です。**
❸ **取得できる強化項目です。**
❹ **選択中の項目の説明です。**
❺ **選択項目の強化に必要な素材（必要数／所持総数）とお金です。**
❻ **最大限に強化された項目に表示します。**

強化項目から欲しい「召喚術」や「スキル」を選択すると、強化に必要なサモナイト石とお金が表示されます。強化に使用した、サモナイト石は失われます。◎ボタンを押し、表示された確認ウィンドウで「はい」を決定するとサモナイト石とお金が消費され響命石が強化されます

### 響命石について

魂が響き合った者同士が、誓約の儀式を行い「響友」となることで生まれる、輝く結晶。両者の魂の絆が具現化した物で、形状はさまざま。





## 異世界調停機構・本部

イベントバトルの「再戦」と、特殊な条件のもとで戦う「ミッション」を行えます。




**再戦**：クリアしたイベントバトルに何度でも挑戦できます。
**ミッション**：ミッションに挑戦できます。
**キャラクター**：キャラクターに関する各種設定や変更を行えます。▶P14

### 再戦

１度クリアしたイベントバトルを行うことができます。未達成のブレイブ条件に再挑戦してブレイブメダルを獲得することも可能です。ただし、すでに達成している条件をもう１度達成しても、ブレイブメダルは獲得できません。




❶ **バトル発生の話数です。**
❷ **ステージのランクです。**
❸ **戦闘の相手です。**
❹ **ブレイブレベルです。**
❺ **獲得できる総経験値です。**




挑戦するステージを選択し、確認ウィンドウで「はい」を決定すると選択したバトルを開始します。
選択中に△ボタンを押すと、戦闘情報を確認できます。
イベントバトルの再戦では、戦闘の途中で「撤退」できますが、撤退すると戦闘中に達成したブレイブ条件は無効になります。再戦クリア時の入手経験値とお金は50%になります。



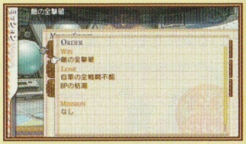
## ミッション

特殊な条件のもとで戦うバトルを行うことができます。特定の条件を満たすことで、ミッションのステージが増えていきます。クリアすることで、パーティ能力や、キャラクターの必殺技等が取得できます。特に条件のないフリーバトル的なミッションもあります。



❶ ステージのランクです。
❷ ミッション名です。
❸ トライアルレベルです。
❹ 獲得できる総経験値です。
❺ クリアしたミッションに表示されます。

挑戦するステージを選択し、確認ウィンドウで「はい」を決定すると選択したバトルを開始します。
ミッションの選択中に △ ボタンを押すと、戦闘情報を確認できます。



ミッションでは、戦闘の途中で「撤退」できますが、撤退するとミッション失敗となり、クリア時の報酬は取得できません。

## ミッションが発生する条件の一例



★パーティ全体で機属性召喚術を使い撃破した敵の数が 50 体以上
★アベルトがスキルを取得、強化した数が15 になる

# ミニゲーム

物語が進行するとミニゲーム発生イベントが起きます。イベント終了後、マップの「FISHING」のプレートが表示されたポイントで、ミニゲーム「狙え!大物!!はりきりフィッシング!!」が遊べるようになります。ポイントに入って「釣り」を選択し、会話メッセージの「釣りをする!」を決定するとゲームの遊び方の説明画面になります。START ボタンまたは ◎ ボタンを押すとゲームが始まります。

「狙え! 大物!! はりきりフィッシング!!」
場所：学園近くの公園







# バトルパート

## 戦闘の発生

### 戦闘の種類

イベントバトル：物語の進行により必ず発生する戦闘です。赤く表示された「EVENT」を選択すると「戦闘」が発生します。撤退はできません。

再戦／ミッション：1 度クリアしたイベントバトルや、任務などを任意で行える戦闘です。「異世界調停機構・本部」で行えます。撤退可能です。

### 戦闘の流れ

**勝利条件/敗北条件**

バトルパートの開始時に、戦闘の「勝利条件」「敗北条件」、ブレイブバトルの「ブレイブ条件」が提示されます。

**出撃**

「出撃準備」画面で戦闘に参加するキャラクター(ユニット)を選びます。装備変更、敵ユニットや戦闘マップの情報を確認できます。

**戦闘開始**

戦闘を開始すると、戦闘マップ上で自軍と敵軍が交互にユニットを動かし、相手を攻撃します。

**戦闘終了**

勝利条件を満たす、または敗北条件を満たしてしまうと戦闘終了です。

**勝利**



戦闘に一度でも出撃したユニットに経験値が与えられます。
戦闘不能になったユニットは経験値を得られません。

**敗北**

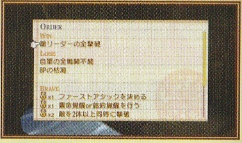



敗北条件を満たした時点でゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。

**ストーリー進行**

## 出撃準備

バトルパートに入ると、「戦闘条件」が表示され、勝利条件／敗北条件などを確認できます。「出撃選択」では参戦ユニットの選択や装備変更、レベルアップ、クラス変更などが行えます。すべての出撃設定が完了したら「戦闘開始」を選択し、戦闘を開始します。



| カーソル位置 | ユニット上 | その他の位置 |
| --- | --- | --- |
| ◎ボタン | 配置変更 | 戦闘準備 |
| △ボタン | 状態画面表示 | ユニット一覧 |
| □ボタン | 向き変更 | 戦況 ▶P39 |
| SELECTボタン | 戦闘準備 | 戦闘準備 |
| STARTボタン | 戦闘開始 | 戦闘開始 |

### 戦闘準備



**出撃選択**：参戦するユニットを選択します。キャラクターに関する各種設定や変更も行えます。
**パーティ能力**：パーティ能力の確認と、セットや取得が行えます。▶P19
**戦闘情報**：戦闘における各種情報を確認できます。
**オプション**：ゲームの各種設定を変更できます。▶P8
**ロード**：ゲームのロードを行えます。▶P9
**セーブ**：ゲームのセーブを行えます。▶P9
**撤退**：戦闘から撤退します。
**戦闘開始**：戦闘を開始します。

### 出撃選択



❶ エントリー中のユニット数／参戦できる最大ユニット数です。
❷ ユニットリストです。

参戦させるユニットを選択し、◎ボタンを押すと「ENTRY」のマークが表示され参戦が決定します。参戦しなかったユニットは控えに回ります。出撃できるユニット数は、戦闘により変わります。ユニット選択中に△ボタンを押すと、状態画面を表示し、そのユニット（キャラクター）の各種設定や変更が行えます。

### プレートの種類

| | | |
| --- | --- | --- |
|  | ENTRY（金） | 強制参戦ユニットです。 |
|  | ENTRY（銀） | SPOT参戦となるゲストユニットです。 |
|  | ENTRY（赤） | 任意に選んだ参戦ユニットです。 |

### 戦闘情報



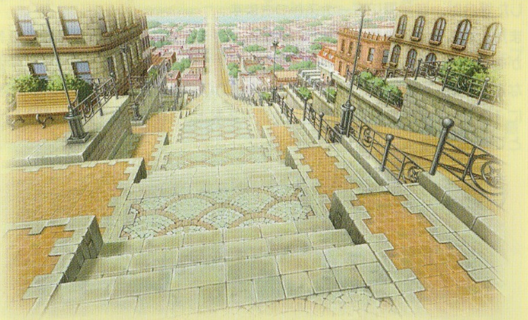

**戦闘条件**：「勝利条件」、「敗北条件」、ブレイブバトルの「ブレイブ条件」を確認できます。
**所持品**：所持品を確認できます。▶P21
**チュートリアル**：チュートリアルを確認できます。

### 配置変更



❶ ユニットを配置できるマスです。
❷ 配置中のユニットです。
❸ カーソルです。

戦闘に出撃させたユニットは、青く表示されたマスの範囲なら自由に配置できます。配置を変更するユニットを選択し、◎ボタンを押すと配置変更できるようになります。方向キーで移動させ、移動先を決めたら◎ボタンで決定してください。□ボタンでユニットの向きも変更できます。



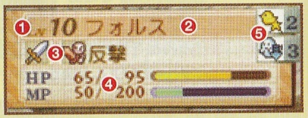
# 状態画面

状態画面では、キャラクター（ユニット）のステータスや装備、状態異常などを確認できます。状態画面は、出撃準備では「出撃選択」、戦闘マップ上ではユニットにカーソルを合わせ、△ボタンを押すと表示されます。また、アドベンチャーパートではシステムコマンドの「仲間」から入ることができます。

❶ 簡易ステータスです。
❷ ヘルプメッセージです。
❸ パラメータウィンドウです。
❹ サブウィンドウです。




## 簡易ステータス




❶ 現在のレベルです。
❷ 名前です。
❸ 装備中の武器と待機型です。
❹ パラメータです。
❺ かかっている状態変化と残りターン数です。

| パラメータ | |
|---|---|
| HP | ユニットの体力です。0になると戦闘不能になります。 |
| MP | ユニットの魔力です。召喚魔法や、一部のスキルを使うと消費します。 |

## MPの増減

MPは戦闘中に「ダメージを受ける」「敵を撃破する」「攻撃を回避する」「攻撃をブロックする」ことで増加し、最大200まで増加します。MPが増加する量は、敵とのレベル差により変動し、属性がマイナスになっている属性の攻撃で撃破した場合は、増加量にボーナスがつきます。

また、主人公とその響友間では、行動したキャラクターが得た半分の値のMPがもう片方にも加算されます。

なお、出撃していない控えのユニットも100になるまでは自軍ターン開始時に10ずつ増加します。召喚魔法やスキルなど、MPを消費する行動を行うことで減少します。



# パラメータウィンドウ

❶ 現在の称号（クラス）です。
❷ パラメータです。
❸ 移動能力です。
❹ 現在の所持経験値です。
❺ ボーナスポイントです。
❻ 召喚ランクと属耐性です。




| パラメータ | |
|---|---|
| AT | 物理攻撃力です。武器で攻撃するときに影響します。 |
| MAT | 魔法攻撃力です。召喚術などで攻撃するときに影響します。 |
| DF | 物理防御力です。武器で攻撃されたときのダメージに影響します。 |
| MDF | 魔法防御力です。召喚術などで攻撃されたときのダメージに影響します。 |
| TEC | 器用さです。クリティカルヒットの発生率、回避率に影響します。 |
| LUC | 運です。あらゆる判定に影響します。 |

## 武器の種類

未装備　短刀　剣　大剣
斧　刀　杖　ナックル
爪　槍　投具　弓
銃　鎚　鎖　細剣
拳銃　錫杖　ステッキ　グローブ
響命・ナックル　響命・刀　響命・弓　響命・鎚
響命・斧　響命・槍　特殊

## 待機型

待機型とは攻撃を受けた時の反応方法で、「反撃」と「防御」の２種類が基本となります。また基本以外も、多様な追加効果のある特殊な待機型があります。特殊な待機型の中には、使用するとMPを消費する物もあります。
特殊待機型は、「スキル取得」で覚えることができ、スキルレベルを上げることで効果を強化できます。

**基本待機型**

| | | |
|---|---|---|
| | 反撃 | 物理攻撃を受けた際、相手が自分の攻撃範囲内にいれば攻撃を行います。 |
| | 防御 | 物理攻撃を受けた際のダメージが25%軽減されます。 |

**特殊待機型**

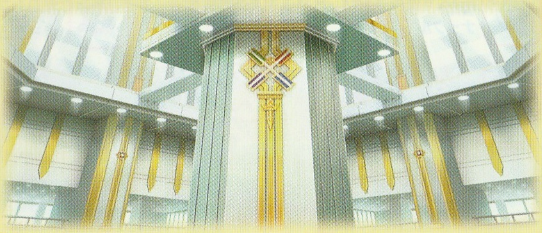
★ **先制**：敵の攻撃を受けるより先に反撃できる場合があります。
★ **逆襲**：攻撃範囲内から攻撃された場合、必ず反撃し、現在のHPが低いほど反撃のRAETが上昇します。
★ **魔抗**：「防御」の効果に加え魔法によるダメージを軽減し、不利な憑依・ステータス変化にかからない場合があります。
★ **見切**：「防御」の効果に加え、通常攻撃を避ける確率が上がります。

## 移動能力

ユニットにはそれぞれ１回の「移動」で移動できるマスの数と、昇り降りできる段差の数があります。移動タイプには、歩行と浮遊の２タイプがあります。




❶ **STEP**：一回で移動できるマスの数です。
❷ ↑ ：昇りの段差限界です。
❸ ↓ ：降りの段差限界です。





## 召喚ランクと属耐性

❶ **属性です。機・鬼・霊・獣・無の５属性があります。**
❷ **召喚ランクです。**
❸ **属耐性の数値です。**




### 召喚ランク

各ユニットと召喚魔法には、それぞれ「召喚ランク」が設定されています。ユニットの召喚ランクが召喚魔法の召喚ランク以上でないと使用することができません。召喚ランクは「S・A・B・C・D」の５段階です。

**アクセサリーによる召喚ランク**

アクセサリーの中には、召喚ランクを持っている物があります。そのアクセサリーを装備することで、召喚師以外のユニットでも、召喚ランクを得て、召喚盟友を召喚することができるようになります。

### 属耐性

属耐性とは５属性の攻撃・魔法に対する耐性のことです。
属耐性の強さは数値で表示され、数値が高いほどその属性に対する耐性が高いことを示します。属耐性が高いほどその属性の魔法や攻撃を受けた時のダメージを軽減する効果が得られます。
属耐性の数値は「スキル」や「召喚魔法」、一部の「アクセサリー」装備などで変動します。



## サブウィンドウ

### コンディションウィンドウ



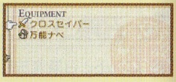

❶ かかっている状態異常や効果です。
❷ 効果の蓄積値や残りターンです。

### スキルウィンドウ



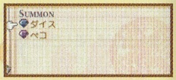

ユニットが所持しているスキルを確認できます。

### 装備ウィンドウ




現在装備している武器とアクセサリーを確認できます。一部のユニットは武器を持ち替えることができます。
▶P43

### 召喚ウィンドウ




ユニットが召喚できる響友や召喚盟友を確認できます。響友や召喚盟友の名前の左にあるアイコンは、その属性を表しています。



機　鬼　霊　獣　無

### 待機型ウィンドウ




待機型を変更することができます。▶P19
戦闘中はここで待機型を変更することはできません。

## 敵ユニットのサブウィンドウ

敵ユニットのサブウィンドウには「ドロップ」があり、撃破した時にその敵から取得できるアイテムを確認できます。



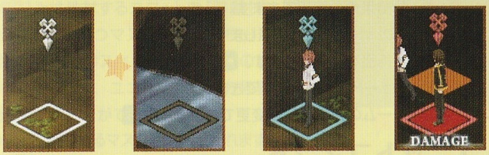



## 戦闘マップ




❶ ユニットコマンドです。
ユニットにカーソルを移動し、◉ボタンを押すと表示されます。ユニットのいないマスで◉ボタンを押すと、戦闘システムコマンドが表示されます。
❷ 簡易ステータスです。
ユニット上にカーソルを移動すると表示されます。
❸ カーソル位置の高さです。
❹ ブレイブポイントです。▶P47
❺ 選択中のコマンドの説明です。
❻ カーソルです。

### 戦闘マップカーソル




移動可能　移動不可　自軍ユニット　敵軍ユニット

### 数値表示

攻撃や回復を行ったときに表示される数値は、色で効果を判別することができます。




黄色
HP 回復




赤色
HP ダメージ




緑色
MP 回復

### 戦況表示

ユニットのいないマスで ◼ ボタンを押すと、戦闘マップの戦況が表示されます。
▶P39

### ユニット一覧



ユニットのいないマスで △ ボタンを押すと、ユニット一覧が表示されます。方向キーの左右で、味方と敵のページを切り替えることができます。ユニット名を選択し、◉ボタンを押すと、そのユニットにカーソルが移動します。

### カメラ操作

戦闘マップは、 L ボタン／ R ボタンで回転、アナログパッドの上入力でズームイン、下入力でズームアウトできます。アナログパッドの左右入力は、自軍または敵軍のユニット選択のカーソル送りになります。

# 操作コマンド

バトルパートの操作は、戦闘の進行や自軍のチェックを行う「戦闘システムコマンド」と、ユニットを操作する「ユニットコマンド」により行います。

## 戦闘システムコマンド

戦闘マップ上のユニットのいない場所で ◎ ボタンを押すと「戦闘システムコマンド」が表示されます。




- **ターン**：自軍のターンを終了します。
- **パーティ能力**：BP を消費してコマンドタイプのパーティ能力を使用します。
- **戦闘情報**：戦闘における各種情報を確認します。
- **戦闘条件**：戦闘条件を確認できます。
- **ユニット一覧**：ユニットの一覧を表示します。▶P37
- **所持品**：所持品を確認できます。▶P21
- **チュートリアル**：チュートリアルを確認できます。
- **オプション**：ゲームの各種設定を変更できます。▶P8

## ユニットコマンド

カーソルで操作するユニットを選択し、◎ ボタンを押すと「ユニットコマンド」が表示されます。

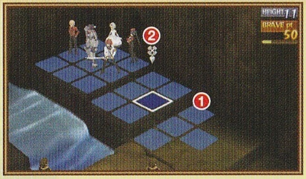



- **移動**：ユニットを移動させます。
- **攻撃**：攻撃を行います。
- **召喚**：召喚術を使用します。
- **特殊能力**：特殊能力を使用します。
- **道具**：道具を使用します。
- **待機型**：待機型を変更します。▶P19



# 移動

「移動」を選択し ◎ ボタンを押すと、移動できる範囲のマスが青く表示されます。



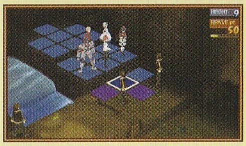
❶ **移動範囲です。**
❷ **カーソルです。**

カーソルを移動したいマスへ動かし、◎ ボタンを押すとユニットがその場所に移動します。移動できる範囲はユニットごとに異なり、ZOC やスキル（特殊能力）の影響を受けて決定されます。

### 段差

隣接するマスとの高さが大きいと、移動力の範囲でも移動できない場合があります。どれくらいの段差まで昇り降りできるかはユニットにより異なります。

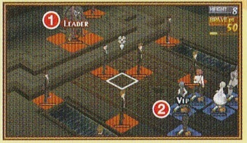
### ZOC



「ZOC」とは敵対するユニットの「移動」を妨げる効果を持つマスを周囲に作り出す「常時発生型」のスキルです。ZOC の影響のあるマスは、ユニットは 1 度の移動で通り抜けることができません。
ZOC の影響のあるマスは紫で表示されます。

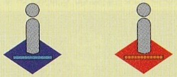
## 戦況と行動チェック

戦闘中、戦況画面では、ユニットの行動状態をチェックできます。
戦況画面は、戦闘マップ上でユニットのいないマスで ◙ ボタンを押すと表示されます。もう 1 度 ◙ ボタンを押すと、残り HP のバーが消え行動チェックのみが表示されます。



❶ **リーダーユニットです。**
❷ **VIP ユニットです。**

ユニットのいるマスに、残り HP、行動チェックアイコンが表示されます。



味方ユニット　敵ユニット

ユニットの大きさによりマスの数が変わります。バーの長さがユニットの残り HP です。

### 行動チェックアイコン



❶ **攻撃の行動チェックアイコンです。**
❷ **移動の行動チェックアイコンです。**

行動済みのアイコンは、暗く表示されます。

# 攻撃

「攻撃」を選択し、◎ボタンを押すと、ユニットが行える攻撃メニューが表示されます。使用する攻撃を選択し、◎ボタンで決定すると、攻撃範囲のマスが赤色で表示されます。攻撃範囲は装備している武器により決まります。ただし、攻撃範囲内であっても間に味方などがいる場合、攻撃対象に指定できない場合があります。



攻撃範囲内の攻撃対象にカーソルを合わせると、簡易ステータスに攻撃内容が追加されます。



1. **攻撃内容です。**
2. **攻撃者のパラメータです。**
3. **与えるダメージです。**
4. **命中率と反撃率が矢印で表示されます。**
5. **攻撃対象のパラメータです。**
6. **攻撃対象の待機型です。**
7. **攻撃対象の簡易ステータスです。**

◎ボタンで決定すると、攻撃対象に攻撃を行います。

## 攻撃の向き

攻撃対象の向きにより、与えられるダメージや命中率、反撃率が変化します。側面や背後から攻撃した方が、正面より有利に戦うことができます。

## RATE について



向きや属耐性、スキル効果などの補正で、攻撃の威力がどれだけ変動しているかを示す数値です。一切の補正を受けていない値を 100 とし、100 より高いなら、本来の威力より強く、100 未満なら威力が低くなっていることを示します。

**範囲攻撃におけるヒット補正**



2 マス以上のサイズの大型ユニットに対して攻撃を行う場合、効果範囲を含めたマスの数により RATE が上昇します。

## 武器の交換

一部のユニットは 2 種類の武器を使い分けることができます。武器交換はユニットコマンドの「特殊能力 ▶P43」から行えます。武器を持ち替えてもコマンドは消費されないので何度でも行うことができます。



# 召喚

「召喚魔法」とは、魔力を用いて響友や召喚盟友を召喚し、さまざまな恩恵を得られる力です。

## 響友と召喚盟友(サモンクラスタ)

響友とは別に調停機構に協力する「召喚盟友」という異世界の住人がいます。召喚盟友も響友と同じく、召喚魔法を持っており、召喚師は召喚盟友を召喚して、その召喚魔法を使用することができます。響友は召喚師と一対一の関係で、召喚師は己の響友以外の響友を召喚することはできませんが、召喚盟友は召喚ランクさえ満たしていれば、誰でも召喚することができます。

## 召喚魔法



「召喚」を選択し、◎ボタンを押すと、召喚できる響友や召喚盟友のリストが表示されます。



リストから召喚したい響友、または召喚盟友を選択し、◎ボタンで決定すると、響友たちがもつ召喚魔法のリストが表示されます。



使用する召喚魔法を選択し、◎ボタンで決定すると、戦闘マップに効果範囲が表示されます。

カーソルを対象に移動し、◎ボタンを押すと効果が発動します。召喚魔法を使用するには、それぞれに定められた「MP」を消費します。

## 効果範囲



召喚魔法の使用には、「効果範囲」内に対象となるユニットがいる必要があります。「射程」や「効果」の範囲は、各召喚魔法で違います。召喚魔法の効果と範囲は「状態画面」から確認できます。

効果範囲が広い攻撃魔法は、敵だけでなく味方も巻き込んでダメージを与えることがあるので注意が必要です。



## 召喚魔法の種類

| | | |
|---|---|---|
| | 攻撃魔法 | 対象にHPダメージを与えます。ダメージはMDFで軽減されます。 |
| | 回復魔法 | 対象のHPダメージを回復します。 |
| | 治癒魔法 | 気絶・混乱・封印・毒・眠りの状態異常を治療し、通常の状態に戻します。ステータス変化を治療し、通常の状態に戻す物もあります。 |
| | 回復・治療魔法 | 回復と治療を同時に行います。 |
| | 付加（プラス効果） | 対象を有利な状態にします。 |
| | 付加（マイナス効果） | 対象を不利な状態にします。 |
| | 憑依召喚 | 対象に憑依させて特殊な状態にします。 |

# サモンアシスト





召喚魔法を発動しようとするユニットが、周囲にいるユニットの力を借りて、召喚魔法の効果を強化する方法です。サモンアシストを選択すると、召喚者の周囲3マス以内、かつ、上下段差3段以内にいるユニットをアシストに参加させることができます。アシストに参加させたいユニットを◙ボタンで選択し、◎ボタンを押すとアシスト参加者が決定されます。サモンアシストで得られる効果は、アシストに参加した人数により決まります。



◎ボタンを押し、アシストするユニットを決定すると、アシスト内容が表示されます。

- **消費MP減少**：消費MPが1人につき5%減少します。
- **威　力　UP**：召喚魔法の威力が5上昇します。
- **射　程　UP**：水平と上下の射程距離が1上昇します。
- **召喚ランクUP**：召喚ランクが1ランク上昇します。

使用する召喚魔法を選択し、◎ボタンで決定すると、アシストの効果を得て発動します。アシストするユニットの行動状況は行動済みでも構いません。召喚者は召喚魔法に必要なMPを消費し、アシストに参加するユニットはMPを10消費します。

# 特殊能力



「特殊能力」では、取得したコマンドタイプのスキルを使用できます。2種類の武器を使い分けることができるユニットは、武器交換も可能です。使用するスキルを選択し、◎ボタンで決定すると、スキルが発動します。グレー表示のスキルは、MPが足りないなどで使用できないスキルです。

## 武器交換

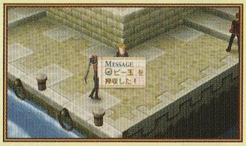


「武器交換」を選択し、◎ボタンを押すと、武器交換のウィンドウが表示されます。
青文字の武器が、現在の武器です。

**❶ 現在の武器です。**
**❷ カーソルです。**

カーソルで交換する武器を選択し、◎ボタンを押すと、使用武器が変更されます。

## 押収／強奪



「押収／強奪」のスキルを持つユニットは、一部の敵が装備しているアクセサリーを得ることができます。得られるアクセサリーは、アクセサリー名が緑色で表示されています。

# 道具



「道具」を選択し、◎ボタンを押すと所持アイテムの中から戦闘で使用できる道具が表示されます。



使用したい道具を選び◎ボタンを押すと、そのユニットが道具を使用できる範囲が表示されます。

使用したい対象のユニットにカーソルを移動し、◎ボタンを押すとそのユニットに対して選択した道具が使用されます。

# 状態変化

特定の攻撃やスキル、召喚魔法を受けることでユニットが特殊な状態になることを「状態変化」といいます。「状態変化」には「状態異常」と「憑依／ステータス変化」の２種類あります。同種の状態変化は重複しませんが、「状態異常」と「憑依／ステータス変化」は同時に起こることもあります。かかった「状態変化」は一定ターン経過するかアイテムや召喚魔法で解除できます。
変化中の状態は、ユニット上にアイコンで表示されます。

## 状態異常の種類

### 蓄積型

状態異常の効果を持つ行動を受けた際に、一定量ずつ数値が加算され、その蓄積値が 100 になることで効果が付加されます。100 になる前の蓄積値は、1 ターンにつき 5 ずつ減少していきます。

| | | |
|---|---|---|
| | 気絶 | 一切の行動ができなくなり、待機型の効果や ZOC の効力も失います。 |
| | 毒 | ターン経過時にダメージを受けます。 |
| | 眠り | 一切の行動ができなくなり、待機型の効果や ZOC の効力も失います。ターン経過時に HP が 1 回復します。攻撃を受けると効果が消滅します。 |
| | 冥令支配 | 敵ユニット扱いになり、状態異常、憑依・ステータス変化も受け付けなくなります。命浄の輝光で治療しない限り、戦闘終了まで効果が永続します。出撃ユニット全員が冥令支配になるとゲームオーバーとなります。 |

### 確率型

状態異常の効果を持つ行動を受けた際に、一定の確率で付加されます。状態異常を受ける確率は、待機型「魔抗」やアクセサリーで軽減することができます。

| | | |
|---|---|---|
| | 混乱 | 一切の操作ができなくなり、敵味方の区別なく、近くのユニットを攻撃するようになります。 |
| | 封印 | MP を消費する行動が、一切できなくなります。 |

### 特殊な状態異常

| | | |
|---|---|---|
| | 覚醒強化 | 自分、もしくは武器の能力を一定ターンの間上昇させることができます。主人公が覚醒強化すると、装備武器が響友に合わせて変化します。 |





❶ 覚醒強化できるターンです。
❷ 覚醒強化中の簡易ステータスです。



1 度効果が消滅すると、一定ターンの間、再度覚醒強化ができません。覚醒強化は、MP の現在値が 100 以上 ( 覚醒可能状態 ) 必要です。

### 主人公の覚醒強化と響友の小型化



主人公が覚醒強化するには、戦闘マップ上に響友がおり、両者とも覚醒可能状態である必要があります。主人公が覚醒強化すると、響友が武器へと姿を変え、主人公がそれを手に戦闘を行います。響友それぞれに武器形状が異なり、また、攻撃範囲も異なります。覚醒強化すると響友は小型化し、AT・DF・MAT・MDF・TEC の値が 20%減少します。このとき、響友が戦闘不能になると響命が解除されます。覚醒強化中のユニットは、「交代 ▶P48」により控えに回ることができません。また、小型状態の響友は、MP を消費しない魔法攻撃と単体の HP 回復、小型状態専用スキルのみ使用できます。通常攻撃ができなくなるため、反撃系の待機型を設定していても、反撃を行うことができません。

## 覚醒響命術／覚醒奥義

各キャラクターには、覚醒強化中にのみ使用できる「覚醒響命術」「覚醒奥義」と呼ばれる攻撃技があります。大量の MP を消費しますが、各キャラクターの必殺技に相当する強力な攻撃技です。

## 憑依／ステータス変化

主にパラメータに影響を与える状態変化です。効果としては同じ物ですが、「憑依」は「ステータス変化」よりも優先度が高く、憑依状態のユニットに対してステータス変化を付加することはできません。
すでに憑依状態のユニットに対して、他の「憑依」の効果や「ステータス変化」を付加することはできませんが、「ステータス変化」がかかっているユニットに「憑依」を上書きで付加することは可能です。
また、ステータス変化同士では、「マイナス効果」は「プラス効果」より優先され、マイナス同士の場合は、先にかけられている物が優先されます。

### フィールド上の表示アイコン



アップ系　ダウン系　憑依アップ系　憑依ダウン系

## 治療方法

憑依は持続ターンが経過するか、特殊能力「祓いの儀式」で治療することができます。ステータス変化は持続ターンが経過するか、召喚魔法「リセットアース」で解除できます。

## 憑依／ステータス変化の種類（一部）

| | |
|---|---|
| AT アップ | 物理攻撃で与えるダメージが上昇します。 |
| MDF アップ | 魔法攻撃によるダメージを減少します。 |
| マジックバリア | 魔法攻撃を1度だけ無効化します。 |
| STEP アップ | 移動距離が増加します |
| AT ダウン | 物理攻撃で与えるダメージが減少します。 |
| DF ダウン | 物理攻撃で受けるダメージが上昇します。 |
| MAT ダウン | 魔法攻撃で与えるダメージが減少します。 |
| MDF ダウン | 魔法攻撃で受けるダメージが上昇します。 |
| STEP ダウン | 移動が1マスしかできなくなります。 |

この他にも、多様な憑依・ステータス変化が存在します。

## その他の状態変化

| | |
|---|---|
| 瀕死 | 現在の HP が最大 HP の 25% 以下になったユニットは瀕死となり、ペナルティとして、RATE が攻撃時 20% 減少、攻撃を受けた際に 20% 増加します。ただし、クリティカル発生率は 5% 増加します。  |
| 戦闘不能 | HP が 0 になると戦闘不能となり、戦闘マップ上から離脱します。次のステージまで出撃できなくなります。 |

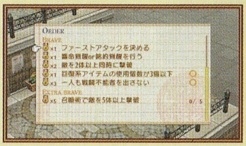




# ブレイブバトル

ブレイブバトルシステムとは、各イベントバトルに設定された「ブレイブ条件」を満たすことで「ブレイブメダル」を取得できるシステムです。戦闘中は「戦闘情報」で条件の達成状況を確認することができます。「ブレイブ条件」には、ステージ共通の条件と、イベントバトルごとに設定される 1 ～ 3 種のさまざまな「ステージ個別条件」があります。各ステージにはブレイブレベルが設定されており、自室に次のイベントバトルのブレイブレベルが表示されます。ブレイブレベルは、その戦闘に挑戦する適正レベルを示しています。達成できなかったブレイブ条件は、イベントバトルの「再戦」で何度でも挑戦できます。

## ステージ共通条件




★ファーストアタック（両軍合わせて一番最初に攻撃を当てる）をする。
★響命覚醒 or 銘約覚醒を行う。
★２体以上の敵を同時に撃破する。
★使用したアイテムの数が３個以下。
★１人も戦闘不能者を出さずに勝利する。

## ブレイブメダルの取得効果

獲得したブレイブメダルは、「パーティ能力」「アクセサリー」「道具」と交換することができます。

# ブレイブポイント（BP）

ブレイブポイント（BP）は、戦闘における自軍の士気を表す数値です。
BP はコマンドタイプのパーティ能力を使用すると消費されます。なお、パーティ能力には、BP の現在値が効果の発揮や強化に影響する物もあります。
BP は 50 から開始され、「ブレイブ条件を達成する」「敵を撃破する」ことで最大 200 まで増加します。
パーティ能力の消費以外では、自軍ユニットが戦闘不能になることで減少します。また、ブレイブバトルがあるステージでは、攻撃者よりもレベルの低い敵を撃破することでも少量減少します。
BP は敗北条件とも密接に関わっており、BP が 0 になると GAME OVER となります。

## コマンドタイプのパーティ能力と BP

パーティ能力の中には、コマンドとして使用することで効果を得られるものがあります。このコマンドタイプのパーティ能力は戦闘システムコマンドの「パーティ能力」から使用できます。コマンドタイプのパーティ能力の使用には BP を消費します。なお、コマンドタイプのパーティ能力は1ターンに1度だけ使用できますが、 消費 BP と同量の BP しか残っていない場合は、そのパーティ能力は使用できません。

## ユニットの交代





パーティ能力に「交代」をセットしておくと、戦闘中に BP を消費して出撃ユニットと控えユニットを入れ替えることができます。戦闘システムコマンド「パーティ能力」で「交代」を選択すると、控えユニットの選択画面になります。参戦させるユニットを決めると、戦闘マップに戻るので、交代させたいユニットを選択すると、ユニットが入れ替わります。移動・行動とも行っていないユニットと交代した場合、新たに出撃したユニットは、そのターンから行動を行えますが、移動･行動どちらかでも終えたユニットと交代した場合は、そのターンでの行動を行うことはできません。控えにいるユニットは、自軍ターン開始時に HP が 10%、MP が 10 回復します。ただし、MP は 100 を超えて回復することはありません。なお、100 以上で控えになったユニットは回復はしませんが、減ることもありません。

### 交代の条件

- ★ 空いている出撃枠に追加で出撃することはできますが、出撃メンバーを控えに回すだけの交代はできません。
- ★ 強制出撃や SPOT 参戦のユニットは交代することができません。
- ★ 状態異常にかかっているユニットも交代できません。憑依やステータス変化にかかっているユニットが交代で控えに回る場合は、その効果が解除されます。

## 戦闘終了




勝利条件を満たす、または戦闘システムコマンドで「撤退」を選択すると戦闘が終了します。クリア画面につづき、ブレイブクリアで獲得したメダル数とブレイブ条件の達成が表示されます。



❶ ブレイブ条件ごとのメダルの獲得数です。
❷ ブレイブ条件の達成「○」、未達成「×」です。

つづいて ◉ ボタンを押すと、戦闘で獲得した経験値やお金、アイテムが表示されます。

**敗北と撤退**

戦闘中に敗北条件を満たしてしまうと、ゲームオーバーになります。なお、イベントバトルの「再戦」や「ミッション」で撤退した場合では、その時点で獲得したアイテムとお金、経験値を獲得することができます。敗北しそうになった場合はゲームオーバーになる前に撤退してしまいましょう。





リィンバウムの世界観を、美しい歌声が奏でる！

藤田千章
(Sing Like Talking)

Emiko Bleu

サモンナイト５ オープニング主題歌
# 星たちのRendezvous
~Ready To Fly~

サモンナイト５ エンディングテーマ曲
# CW 青空のRequiem

作詞・作曲・編曲：藤田千章
歌：Emiko Bleu

# 主題歌発売決定

発売元:株式会社クリエイティブ アイディア オブ アソシエイツ